

Merkblatt Subtraktionsmethode

Die Grundform von Volumenkörpern wie zum Beispiel Quader, Würfel, Prismen, Pyramiden, Zylinder, Kegel usw. aus Metall, Holz, Glas, Papier usw. können durch Abtragen von Material verändert werden.

Das Abtragen/Entfernen von Material von der Grundform nennst Du **Subtraktionsmethode**.

Verfahrenstechniken zum **Abtragen** von Material sind z. B. schneiden, bohren, schleifen, lasern, schmelzen, hobeln, sägen usw.

Die dabei entstehenden **geraden** Ausschnittformen sind z. B.: **Nut, Durchbruch, Abschrägung, Zapfen, Stufe** usw.

Die dabei entstehenden **runden** Ausschnittformen sind z. B.: **Bohrung, Ausrundung/Einrundung, Abrundung** usw.

In Solid Edge erstellst Du im **ersten Schritt** über ISO metrisches Teil die **Grundform eines Volumenkörpers** (Film 3)

Im **zweiten Schritt** auch über ISO metrisches Teil **trägst Du Material ab**, z. B. durch die **Befehle** Ausschnitt, Bohrung, Abrundung, Rotationsausschnitt (bei Rotationskörpern wie Kegel, Zylinder usw.) (Film 5 und Film 6)

Die **Zeichnung** in Dimetrie, Isometrie und das Dreitafelbild (Film 4) erstellst Du in Solid Edge im **dritten Schritt** immer über **ISO metrische Zeichnung** auf der **Vorlage A4quer**, welche sich in der Bibliothek auf dem Schullaufwerk befindet oder in Deinem persönlichen Ordner (Film 2).